Именное оружие

Стрелковое

Основа (выбери 1):
- пистолет *(урон 2 ближний перезарядка громкий);*
- дробовик *(урон 3 ближний перезарядка кровавый);*
- винтовка *(урон 2 ближняя дальняя перезарядка громкая).*

Навороты (выбери 2):
- украшенное *(+ценное);*
- древнее *(+ценное);*
- полуавтоматическое *(–перезарядка);*
- короткие очереди *(ближнее / дальнее);*
- автоматическое *(+область);*
- глушитель *(–громкое);*
- мощное *(+1урон);*
- бронебойные патроны *(+ББ);*
- оптика *(+дальнее или +1урон на дальней дистанции);*
- большое *(+1урон).*

Холодное

Основа (выбери 1):
- длинное древко *(урон 1 рукопашный область);*
- короткое древко *(урон 1 рукопашный);*
- рукоять *(урон 1 рукопашный);*
- цепь *(урон 1 рукопашный область).*

Навороты (выбери 2):
- украшенное *(+ценное);*
- древнее *(+ценное);*
- набалдашник *(+1урон);*
- шипы *(+1урон);*
- клинок *(+1урон);*
- длинный клинок* *(+2урона);*
- тяжелый клинок* *(+2урона);*
- клинки* *(+2урона);*
- скрытое *(+бесконечное).*

**считается за два наворота*

Твоё именное оружие

Бартер

Когда состоятельный клиент оплачивает твои услуги, то 1 бартер это обычная цена за *одно совершённое убийство* или *неделю работы телохранителем*.

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *одну ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются* ***ценными*** *или* ***хай-тек****; материальное обеспечение реанимации у ангела; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; годовую дань вождю; месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; взятки, поборы и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Знакомьтесь:

ЧЕРТОВКА

Даже в таком опасном мире постапокалипсиса как наш есть чертовки… те, от кого надо бы скромно отойти, глядя в пол, но куда там! Они вроде голубоватой потрескивающей лампы, которая притягивает на свой свет, сечёшь? Ты смотришь на них; тебе кажется, что ты влюбился; а потом — миллиард вольт! — и твои крылышки обгорают, как бумага.

Опасные!

буклет персонажа для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Урон

Когда персонаж получает урон, игрок отмечает сегменты на его счетчике урона. Отметь один полный сегмент за каждую полученную единицу урона, начиная с сегмента между 12:00 и 3:00.

Когда персонаж получает урон, обычно этот урон равен показателю урона оружия, атаки или происшествия, минус показатель брони персонажа. Это называется урон за вычетом брони.

Второстепенные ходы

Когда ты ***получаешь урон***, учти полученный ⚁⚄+урон (за вычетом брони, если она на тебе есть). На 10+ МЦ может выбрать 1:
- *Ты выведен из строя: без сознания, в ловушке, в ступоре или в панике.*
- *Всё хуже, чем казалось. Получи ещё 1 урон.*

Выбери 2 из списка на 7–9 ниже.

На 7–9 МЦ может выбрать что-то одно:
- *Ты теряешь равновесие.*
- *Ты отпускаешь то, что держал.*
- *Ты теряешь из виду кого-то или что-то, за кем следил.*
- *Ты не замечаешь чего-то важного.*

При провале МЦ всё равно может выбрать что-то из списка на 7–9 выше. Однако, если он так делает, это засчитывается вместо части полученного тобой урона, так что ты получаешь –1урон.

Когда ты ***наносишь урон другому персонажу игрока***, он получает +1 к истории с тобой (на своём листе) за каждый сегмент урона, который был нанесён твоим персонажем. Если это доводит его показатель до история +4, он сбрасывает его до история+1 как обычно, а значит — отмечает опыт.

Когда ты причиняешь кому-то боль, он лучше тебя узнаёт.



ЧЕРТОВКА

ЧЕРТОВКА: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать свою чертовку, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Снег, Алая, Тень, Лазурь, Полночь, Пурпур, Виолетта, Янтарь, Руж, Изюминка, Закат, Рубин или Изумруд.

Ракша, Оторва, Коршун, Муссон, Смит, Зверёк, Малышка, Мелодия, Порча, Тави, Абсент или Милашка.

Внешность

Пол: мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

Одежда: торжественная, выпендрёжная, пышная, повседневная или доспехи напоказ.

Лицо: гладкое, милое, красивое, умное, девчачье, мальчишеское, поразительное.

Глаза: расчетливые, безжалостные, ледяные, притягательные или безразличные.

Тело: милое, стройное, роскошное, мускулистое или угловатое.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +3 Жёстко –1 Пылко +1, Умно +1 Странно =0
- Круто +3 Жёстко –1 Пылко +2 Умно =0 Странно –1
- Круто +3 Жёстко –2 Пылко +1 Умно +1 Странно +1
- Круто +3 Жёстко =0 Пылко +1 Умно+1 Странно –1

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Выбери 2 хода чертовки.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход:

- Скажи всем история +1. Ты выставляешь себя напоказ.

В ходы других игроков:

- Выбери персонажа, которому меньше всего доверяешь. Какое бы число ни назвал тебе этот игрок, игнорируй его и запиши вместо этого история +3 рядом с именем этого персонажа.
- Со всеми остальными запиши рядом с именами их персонажей числа, которые они тебе назовут.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 2 предмета именного оружия;
- всякую всячину ценой 2 бартера;
- одежду, соответствующую твоей внешности, включая, по желанию, одежду, дающую броню 1 или броню 2 (опиши).

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики с подчёркнутой характеристикой и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-ый, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя —

Внешность

Характеристики

Круто — *действовать под огнём* — ◯ подчёркнуто

Жёстко — *угрожать насилием; взять силой* — ◯ подчёркнуто

Пылко — *соблазнить или манипулировать* — ◯ подчёркнуто

Умно — *оценить ситуацию; оценить человека* — ◯ подчёркнуто

Странно — *открыть свой разум* — ◯ подчёркнуто

История

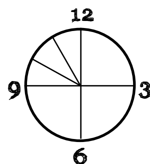
помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, отмени его *особый ход*. Что бы это ни было, этого просто не случилось.

Урон

счётчик



◯ стабилен

◯ разбит (–1круто)
◯ покалечен (–1жёстко)
◯ изуродован (–1пылко)
◯ сломлен (–1умно)

Развитие

опыт ◯◯◯◯◯ >>*развитие*

__ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
__ получи +1пылко (макс. пылко +2)
__ получи +1умно (макс. умно +2)
__ получи +1странно (макс. странно +2)
__ получи новый ход чертовки
__ получи новый ход чертовки
__ получи 2 гешефта (опиши) и *халтуру*
__ получи банду (опиши) и *лидерство*
__ получи ход из другого буклета
__ получи ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа на покой
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода.

Ходы чертовки

◯ ***Опасная и сексуальная:*** когда ты оказываешься в напряжённой ситуации, действуй ⚁⚄+пылко. На 10+ получи 2 шанса. На 7–9 — 1 шанс. Потрать шансы 1 к 1, чтобы установить зрительный контакт с присутствующим персонажем МЦ, который замирает или вздрагивает и не может предпринимать никаких действий, пока ты не прервёшь контакт. При провале твой враг немедленно определяет тебя как главную угрозу.

◯ ***Холодна как лёд:*** когда ты угрожаешь насилием персонажу МЦ, делай это ⚁⚄+круто, а не ⚁⚄+жёстко. Когда ты угрожаешь насилием персонажу другого игрока, используй ⚁⚄+историю, вместо того чтобы делать это ⚁⚄+жёстко.

◯ ***Безжалостная:*** когда ты наносишь урон, наноси +1урон.

◯ ***Видения смерти:*** когда ты вступаешь в битву, сделай это ⚁⚄+странно. На 10+ назови двоих: того, кто умрёт, и того, кто выживет. На 7–9 назови одного: того кто умрёт *или* того, кто выживет. Не называй персонажей игроков, только персонажей МЦ. МЦ исполнит твоё видение, если это хоть сколько-нибудь возможно. При провале ты предвидишь собственную смерть и в результате получаешь –1 в течение всей битвы.

◯ ***Совершенные инстинкты:*** когда ты оцениваешь напряжённую ситуацию и действуешь в соответствие с ответами МЦ, получи +2, а не +1.

◯ ***Невероятные рефлексы:*** двигаясь налегке, ты как будто защищена бронёй. Если ты почти или совсем голая, это броня 2, если на тебе одежда, но не броня, это броня 1. Если ты носишь настоящую броню, используй её показатель.

Снаряжение и бартер

Другие ходы

Шансы